SCHACH

EXCO A/1 E/5

EXEC B/2 F/6

CLEAR C/3 G/7

COMP D/4 H/8

SCHACH

EXCO A/1 E/5

EXEC B/2 F/6

CLEAR C/3 G/7

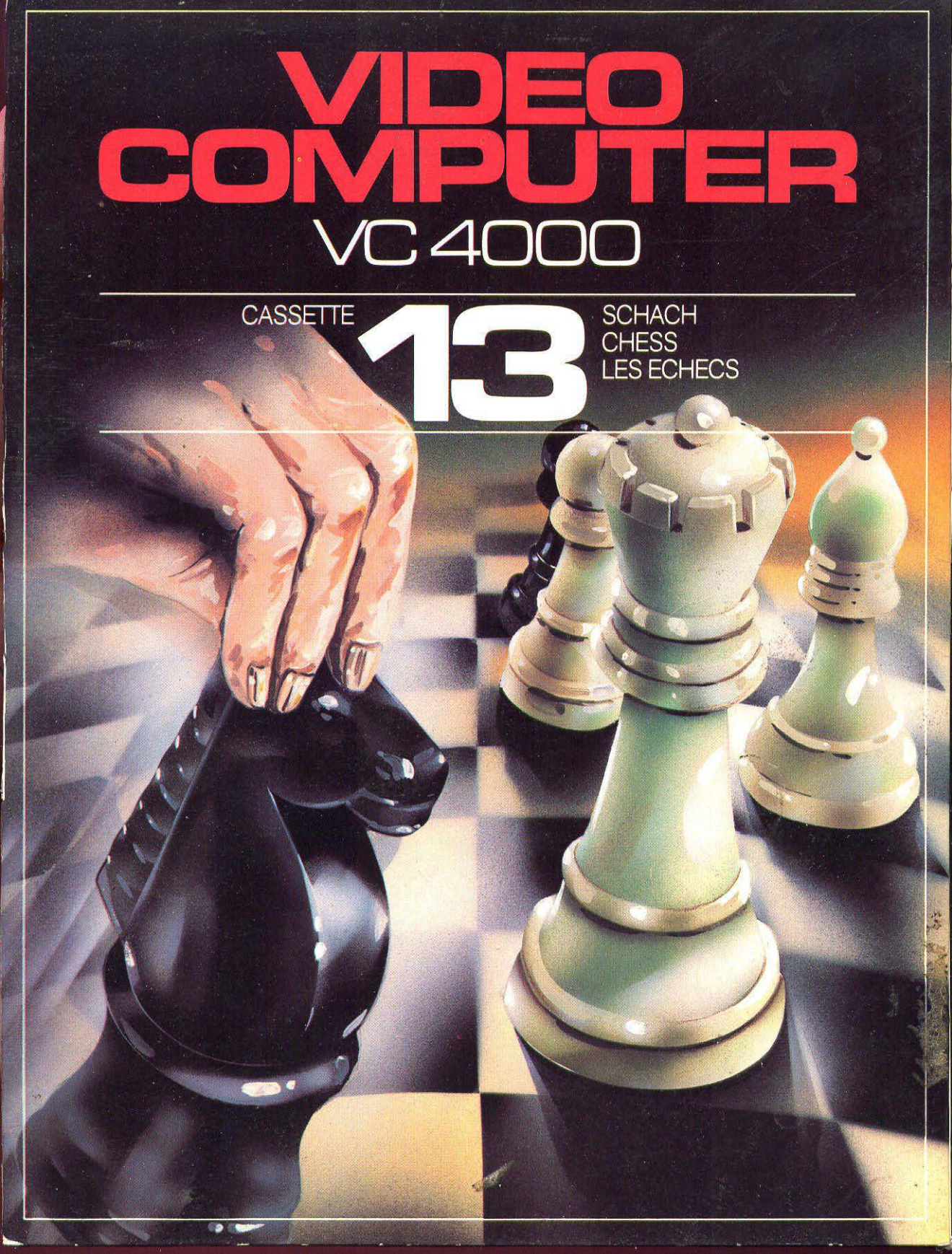
COMP D/4 H/8

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **13**

SCHACH
CHESS
LES ECHECS



BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

Diese Cassette ist Ihr idealer Schachpartner:

- Spielen Sie gegen den Computer – er beherrscht sechs verschiedene Intelligenzgrade.
- Lassen Sie sich vom Computer beim Schachspiel beraten – er sagt Ihnen und Ihrem Spielpartner den jeweils bestmöglichen nächsten Zug.
- Jedes Spiel (gleich ob gegen den Computer oder mit Beratung durch den Computer) wird in der Cassette protokolliert und kann rückwärts oder vorwärts Zug für Zug wieder abgerufen werden.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Das Schachprogramm wird in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint die Spielinformation.

3. Trennen Sie die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen Sie sie auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte. Es gibt keinen Unterschied zwischen rechts und links.

4. Mit der Taste ▶ stellen Sie den Intelligenzgrad des Computers ein. Er wird links oben auf dem Bildschirm angezeigt und kann jederzeit (auch während eines Spiels) verändert werden. Es gibt sechs Intelligenzgrade. In der Grundstellung wird der höchste Intelligenzgrad 6 eingestellt.

5. Mit der Taste **START** stellen Sie die Spielart ein. Es gibt vier Spielarten:

1 Normal
Es können alle nach den Schachregeln erlaubten Züge ausgeführt werden.

2 Random
Es können alle erlaubten und nicht erlaubten Züge eingegeben werden.

3 Vorwärts
Die zuletzt gespielte Partie kann von Anfang an schrittweise auf den Bildschirm zurückgerufen werden.

4 Rückwärts
Die zuletzt gespielte Partie kann Schritt für Schritt rückwärts verfolgt werden.
In der Grundstellung ist die Spielart 1 eingeschaltet.

This cassette is your ideal chess partner:

- play against the computer – it has six different standards of intelligence.
- have the computer advise you while you are playing chess – it tells you and your partner which move is best to be made next.

Each game (whether against the computer or with advice by the computer) will be recorded and stored inside the cassette and can be called off again move after move either forward or reverse.

How to Make Your Cassette Ready for Use:

1. Connect the Video Computer as specified and insert the cassette into the cassette compartment.

2. Depress pushbutton ◀◀ : The chess programm is read into the Video Computer. The game information appears on the monitor.

3. Remove the two aperture masks (punch cards) from these playing instructions and place them on top of the keyboards of the two manual control units. There is no difference to be observed between right and left.

4. Use pushbutton ▶ to set the computer's intelligence standard which is displayed in the left upper corner of the screen and can be changed at any time (even while a game is under way). You are free to select six different intelligence standards. The highest intelligence standard, represented by the numeral 6, is set in the unit's basic position.

5. The **START** pushbutton is used to set game mode. There are four different modes which can be selected:

1 Normal
Any and all moves permitted by the chess rules can be made.

2 Random
Input possible of all moves, whether allowed or not.

3 Forward
The game last played can be reproduced on the screen step by step from its very beginning.

4 Reverse
The game last played can be reproduced on the screen step by step in reverse order.

The unit is set for Mode 1 while in basic position.

Cette cassette est votre partenaire idéal pour le jeu d'échecs:

- Jouez contre l'ordinateur – il possède six différents degrés d'intelligence.
- Consultez l'ordinateur pour le jeu d'échecs – à chaque fois, il vous indique, à vous et à votre partenaire, la meilleure solution possible pour le coup suivant.
- Chaque jeu (indifféremment si l'on joue contre l'ordinateur ou en consultant l'ordinateur) est enregistré sur la cassette et on peut le faire revenir en avant ou en arrière, coup pour coup.

Pour utiliser la cassette:

1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux indications et introduisez la cassette dans la case de l'ordinateur prévue à cet effet.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : l'ordinateur vidéo lit le programme «Echecs». Les instructions pour le jeu d'échecs apparaissent sur l'écran.

3. Détachez les deux caches perforés (cartes poinçonnées) du mode d'emploi et posez-les sur les claviers des deux appareils de commande. Il n'y a pas de différence entre droit et gauche.

4. Avec la touche ▶, réglez le degré d'intelligence de l'ordinateur. Il est indiqué à gauche, en haut de l'écran et peut être modifié à n'importe quel moment (même au cours d'un jeu). Il y a six degrés d'intelligence. Dans la position normale, le degré 6 – plus haut degré d'intelligence – est ajusté.

5. En appuyant sur la touche **START**, réglez la manière de jouer. Il y a quatre manières de jouer:

1 Normalement
Tous les coups permis par les règles du jeu d'échecs peuvent être effectués.

2 Au hasard
Tous les coups permis ou interdits peuvent être introduits.

3 En avant
On peut faire revenir progressivement sur l'écran, à partir de son commencement, la dernière partie qui a été jouée.

4 En arrière
On peut suivre en sens inverse, étape par étape, la dernière partie qui a été jouée.

Dans la position normale, c'est la première manière de jouer qui est mise en marche.

CHESS

Partie 3: Spieler (Weiß) gegen Spieler (Schwarz)

Hierbei können sich beide Spieler vom Computer beraten lassen, oder den Computer zur Protokollierung des Spiels verwenden.

Beratung: Nach Drücken der Taste ◐◐ bedient der Spieler Weiß die Taste **COMP** des linken Handspielgerätes. Der Computer schlägt dann einen Zug vor. Gefällt der Zug nicht, wird er mit der Taste **CLEAR** gelöscht und ein anderer Zug eingegeben. Sowohl der vom Computer vorgeschlagene als auch der selbst eingegebene Zug muß mit der Taste **EXEC** ausgeführt werden. Danach ist Schwarz am Zuge: Unter Verwendung des rechten Handspielgerätes geht der Spieler ebenso vor wie Weiß.

Protokollierung: Jeder Spieler gibt den von ihm ausgeführten Zug in den Computer ein und programmiert ihn mit der Taste **EXEC**. Hierbei wird der Computer nicht zu Rechenoperationen herangezogen. Nach Abschluß des Spiels besteht jedoch die Möglichkeit, den Spielverlauf Schritt für Schritt nachzuvollziehen. Hierzu wird mit der Taste **START** die Spielart 4 (Rückwärts) eingestellt und durch mehrmaliges Drücken der Taste **EXEC** am linken Handspielgerät die Partie rückwärts verfolgt. Will man die Partie von Anfang an nachverfolgen, so drückt man zunächst die Taste ◐◐ am Basisgerät und schaltet dann mit der Taste **START** auf Spielart 3 (Vorwärts) um. Durch mehrmaliges Drücken der Taste **EXEC** kann man den Spielverlauf nun Schritt für Schritt, von Zug 1 angefangen, verfolgen und gegebenenfalls auf dem Schachbrett nachspielen.

Partie 4: Computer (Weiß) gegen Computer (Schwarz)

Hierbei kann das Spiel des Computers gegen sich selbst verfolgt werden.

Die Bedienung erfolgt ausschließlich mit dem linken Handspielgerät. Zuerst wird die Taste **COMP** gedrückt, worauf der Computer zunächst einen Zug für Weiß errechnet. Wird die Taste **EXCO** gedrückt, errechnet der Computer einen Zug für Schwarz. Durch abwechselndes Drücken der Tasten **COMP** und **EXCO** wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Remis erreicht ist – denn der Computer kann sich selbst nicht schlagen.

Sonderregeln

Rochade: Will ein Spieler die Rochade ausführen, so gibt er den Königszug ein (E1 – G1, E1 – C1, E8 – G8, E8 – C8) und drückt danach die Taste **EXEC** oder **EXCO**. Der Computer zeigt dann das Zeichen ♖ im rechten Anzeigefeld an. – Will der Computer selbst rochieren, zeigt er ebenfalls den entsprechenden Königszug und in seinem rechten Feld das Rochadezeichen ♖ an.

En-passant-Züge: Soll ein En-passant-Zug ausgeführt werden, muß zunächst mit der Taste **START** die Spielart 2 angewählt werden. In dieser Spielart, in der alle Zugangaben erlaubt sind, wird der entsprechende Zug zur Seite mit dem Bauern eingegeben. Danach wird wieder die Spielart 1 (Normal) angewählt. In dieser Einstellung wird der Vorwärtszug des Bauern eingegeben.

Beispiel:

E2 – E4 C7 – C5
E4 – E5 F7 – F5

Taste **START**: Umschalten auf Spielart 2

E5 – F5

Taste **START**: Umschalten auf Spielart 1

F5 – F6

Danach ist Schwarz wieder am Zuge.

Tausch eines Bauern in eine Dame: Erreicht ein Bauer die gegenüberliegende Linie, so wird er automatisch in eine Dame umgewandelt. Bei allen weiteren Zügen mit dieser Figur erscheint dann in der Figuren anzeige ein Damensymbol. Der Computer überwacht die Züge der neuen Figur nach den Regeln einer Dame und errechnet auch selbst Züge mit dieser Figur.

Demonstrationspartie:

Um zu demonstrieren, wie schnell der Computer einen Spieler mattsetzen kann, eignet sich die folgende Partie:

1. Taste ◐◐ drücken.
2. Eingabe linkes Handspielgerät: F2 – F3 **EXCO**.
3. Antwort des Computers nach etwa 10 Sekunden: E7 – E5.
4. Eingabe linkes Handspielgerät: G2 – G4 **EXCO**.
5. Antwort des Computers: D8 – H4 †.
6. Frage an den Computer, was nun zu tun ist, durch Drücken der Taste **COMP**.
7. Antwort des Computers: Matt ♖.

Der Computer (Schwarz) hat den Spieler (Weiß) durch den Damenzug im zweiten Zug mattgesetzt. Weiß kann sich dann durch Drücken der Taste COMP vom Computer beraten lassen. Da Weiß aber bereits matt ist, kann ihm der Computer auch nicht mehr helfen. Er zeigt das Zeichen für Schachmatt an und tröstet den Spieler mit einer Trauermelodie.

Ein Spieler, der den Computer mattsetzt, wird mit einer Siegesfanfare belohnt.

Nachspielen von Partien

Die jeweils zuletzt gespielte Partie wird im Computer gespeichert. Sie kann Schritt für Schritt entweder vorwärts oder rückwärts auf den Bildschirm zurückgeholt werden. Hierbei geht man vor wie unter Partie 3, Protokollierung, beschrieben.

Preliminaries for the game

You will need chessmen and a chessboard provided with the usual system of letters and numbers along its marginal edges.

Moves will be read into the computer via one of the two manual control units. The last move each of white and black appears on the screen.

Game 1: Player (White) against the Computer (Black)

After pushbutton ◐◐ has been depressed, the left manual unit will be operated for input of the desired move (example: E2 – E4). This move appears on the screen and will be read into the computer by depression of the **EXCO** pushbutton of the manual control unit. The computer acknowledges this in that the move number (for instance 01) and the symbol of the piece moved (for instance pawn) are displayed. After some 10 seconds the computer has figured out a countermove and displays it on the bottom line of the screen (for example: 01 – pawn – B7 – D5) which is indicated by an audible signal. Now it is the players's turn again to read his second move into the computer.

As one of the two parties puts the king in check, this will be indicated by a cross † appearing in the right screen area. The game is over when one of the two parties is "checkmate" ♖.

If a wrong move was read into the computer by mistake, this move can be cancelled via the **CLEAR** pushbutton.

When an illicit move is read in, the right screen portion starts flashing and the input will be cancelled. The game continues as a new move is strobed in.

The player can make the computer advice him as to which move is most favourable. The **COMP** pushbutton will be depressed for this purpose. The computer will then propose a move after about 10 seconds. If accepted, the player depresses the **EXCO** pushbutton, even though he is free also to choose a move he considers more suitable which he introduces into the computer via the **EXCO** pushbutton after having cancelled the computer's proposal via the **CLEAR** pushbutton.

Game 2: Computer (White) against Player (Black)

After depression of pushbutton ◐◐ and possibly after selection of the intelligence standard also, the **COMP** pushbutton of the left manual control unit is first to be operated. After about 10 seconds the computer will display the calculated move which must be read in via the **EXEC** pushbutton. Then it is the player's turn (black): He introduces his move by means of the **right** manual control unit and programs it via the **EXCO** pushbutton. The computer then calculates a white countermove and waits for another move input by Black.

Game 3: Player (White) against Player (Black)

Both players are free to invite computer advice or to use the computer for game logging.

Advice: Following depression of pushbutton ◐◐ the white player operates the **COMP** pushbutton of the left manual control unit, thereby causing the computer to propose a move. If this move is not accepted, the player cancels it by means of the **CLEAR** pushbutton and reads in a different one. Both the computer-proposed and the player-selected moves must be carried out via the **EXEC** pushbutton. Then it is the black player's turn: this player will proceed the same way as the white player by using the right manual control unit.

Game logging: Each player reads his move into the computer and programs it by means of the **EXEC** pushbutton in which case the computer is not utilized to make any calculating operations. After the game, however, it is possible to reproduce the various moves step by step, for which purpose the **START** pushbutton is operated to set the game mode No. 4 (Reverse) while the game is reproduced in reverse order by repeated depression of the **EXEC** pushbutton on the left manual control unit. If a player wishes to reproduce the game from the very beginning, he initially depresses pushbutton ◐◐ on the basic unit and then changes over to game mode No. 3 (Forward) by means of the **START** pushbutton. By repeatedly operating the **EXEC** pushbutton it is possible to reproduce the entire game step by step right from the first move on and to simulate it on the chessboard.

Game 4: Computer (White) against Computer (Black)

This is where the computer plays against itself.

Operation is exclusively by means of the left manual control unit. Pushbutton **COMP** is depressed first whereupon the computer caiculates an initial move for White. Upon depression of the **EXCO** pushbutton, then, the computer is caused to figure out a move for Black. The game will be continued by alternatingly depressing the **COMP** and **EXCO** pushbutton until it is a draw – because the computer is unable to defeat itself.

Special Rules

Castling the king: If a player wishes to castle his king, he reads in the king move (E1 – G1, E1 – C1, E8 – G8, E8 – C8) and thereafter depresses the **EXEC** or **EXCO** pushbutton whereupon the computer displays the symbol ♖ in the right screen area. – Where the computer itself wants to castle the king, it likewise displays the king move concerned and in the right screen area also the symbol for castling the king ♖.

En-passant moves: Where an en-passant move is to be made, the **START** pushbutton is depressed first to select game mode No. 2 in which any move whatsoever is allowed: this will be followed by reading-in the respective side move of the pawn and reselecting game mode No. 1 (normal) which is the setting in which to read in the pawn's forward move.

Example:

E2– E4 C7 – C5
E4– E5 F7 – F5

START pushbutton: change over to game mode No. 2

E5 – F5

START pushbutton: change over to game mode No. 1

F5 – F6

Now it is the black player's turn to move gain.

Changing pawn into queen: As a pawn gets to its opposite line it is automatically changed into a queen so that on all further moves of this piece a queen symbol will appear in the display. The computer monitors all moves of the new piece in terms of queen rules and also calculates the moves with this piece.

Demonstration game

In order to demonstrate how fast the computer can checkmate a player, the following game should be played:

1. Depress pushbutton ◐◐.
2. Input via left manual control unit: F2 – F3 **EXCO**.
3. Computer's answer after about 10 seconds: E7 – E5.
4. Input via left manual control unit: G2 – G4 **EXCO**.
5. Computer's answer: D8 – H4 †.
6. Questioning the computer what to do by depressing the **COMP** pushbutton.
7. Computer's reply: checkmate ♖.

The computer (black) checkmated the player (white) by the queen in the second move. White can ask for computer advice then by depressing the **COMP** pushbutton, but the computer cannot help him any more as white player is already checkmate. It gives out the symbol for checkmate and comforts the player with a funeral melody.

A player who succeeds to checkmate the computer will be rewarded by a victory fanfare.

Simulation games

The game last played will be stored in the computer and can be reproduced step by step on the screen either forward or reverse at option. Procedure same as described for game No. 3, logging.

Continué au verso